¡LA REVISTA OFICIAL!

¡Con un póster!

Pokémon

¡Hazte con todos!™

Nº 18

Pokémon™ JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES XY FUERZAS FANTASMALES

¡Descubre las novedades de la expansión de JCC Pokémon *XY-Fuerzas Fantasmales*!

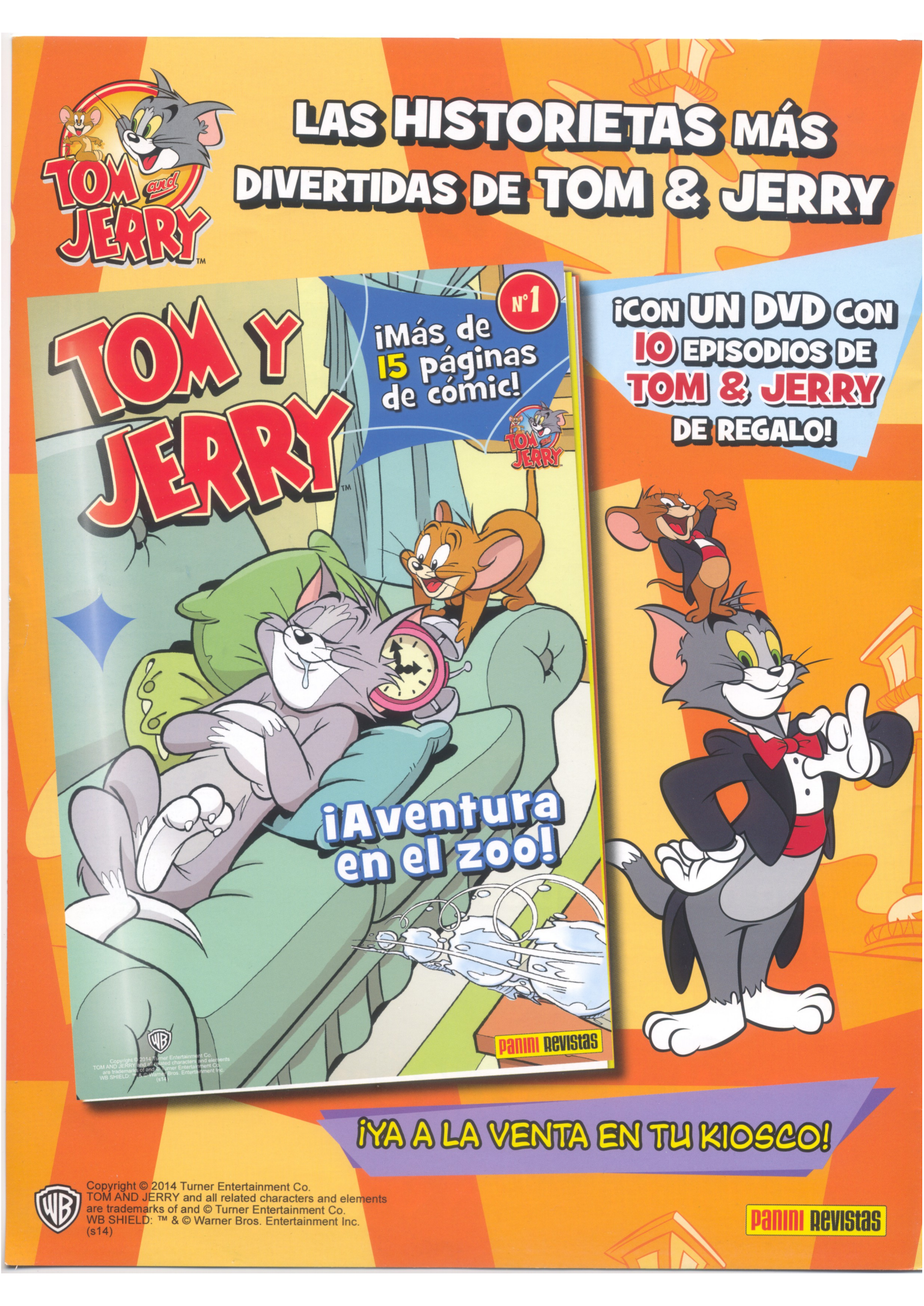
¡Una nueva y épica aventura te espera en la región de Hoenn!

Pokémon™ ZAFIRO ALFA

Pokémon™ RUBÍ OMEGA

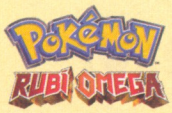
Panini Revistas

www.pokemon.es


TOM and JERRY
LAS HISTORIETAS MÁS DIVERTIDAS DE TOM & JERRY
TOM Y JERRY
Nº1
¡Más de 15 páginas de cómic!
¡Aventura en el zoo!
¡CON UN DVD CON 10 EPISODIOS DE TOM & JERRY DE REGALO!
¡YA A LA VENTA EN TU KIOSCO!
Copyright © 2014 Turner Entertainment Co.
TOM AND JERRY and all related characters and elements are trademarks of and © Turner Entertainment Co.
WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s14)
panini revistas

Sumario

Videojuego



Página 4
Pokémon Rubí Omega y *Pokémon Zafiro Alfa*: nuevas aventuras y megaevoluciones te esperan en Hoenn.

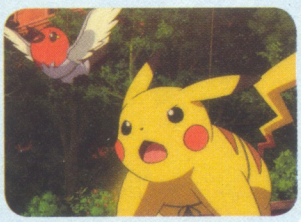
Salón del Manga

Página 7
Acudimos al XX Salón del Manga de Barcelona, que este año ha tenido a Pokémon como protagonista.

JCC Pokémon XY Fuerzas Fantasmales

Página 8
La nueva expansión de *JCC Pokémon XY* alberga un poder nunca antes visto.

Pokémon Aventura



Página 12 y 20
Ash llega a la región de Kalos, donde le esperan nuevos desafíos.

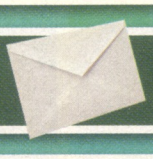
Concurso

Página 25

El viaje de Ash

Página 26
Ash se entrena duramente para ganar la liga Hoenn.

Escríbenos



Página 30

Pasatiempos

Páginas 28 y 29

Carta de presentación

¡Hola a todos!

¿Cómo van las ganas de tener entre vuestras manos *Pokémon Rubí Omega* y *Pokémon Zafiro Alfa*? Con el artículo que os hemos preparado en este número, en el que os presentamos algunas de las novedades que incluirá, seguro que las ganas de descubrir sus nuevos secretos aumentan aún más.

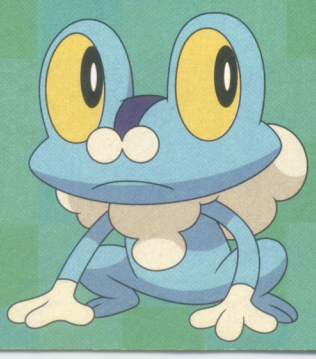
Como ya sabéis, los protagonistas de las últimas páginas de la revista sois vosotros, así que seguid mandándonos vuestras fotos y dibujos. El espacio es limitado y quizá vuestra foto o dibujo tarde unos meses en salir, pero tened paciencia, ya que publicaremos tantas como nos sea posible.

¡Hasta el próximo número!

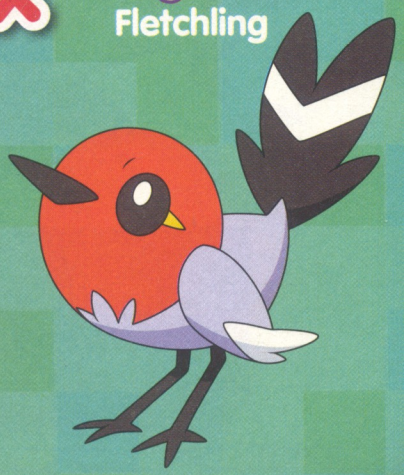
El equipo de redacción de la revista Pokémon
Correo-e: pokemon@panini.es

Pokédex

Página 10
Froakie



Página 17
Fletchling



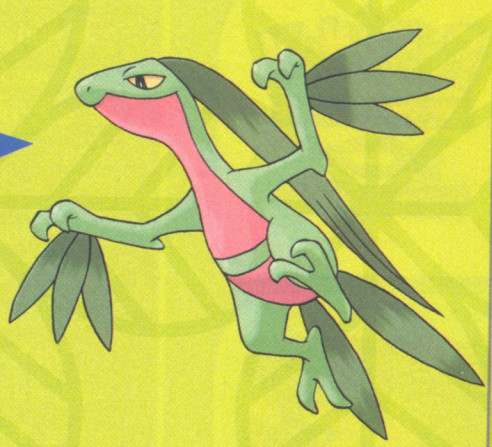
© 2014 Pokémon. © 1995-2014 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Pokémon, Pokémon character names and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.

¡Observa cómo tu primer compañero crece y se vuelve más fuerte!

Tu primer compañero Pokémon ganará experiencia tras vencer en combates con los que se hará más fuerte y resistente hasta evolucionar. Algunos de tus compañeros adquirirán nuevos tipos al evolucionar. Treecko evoluciona a Grovyle y luego a Sceptile.

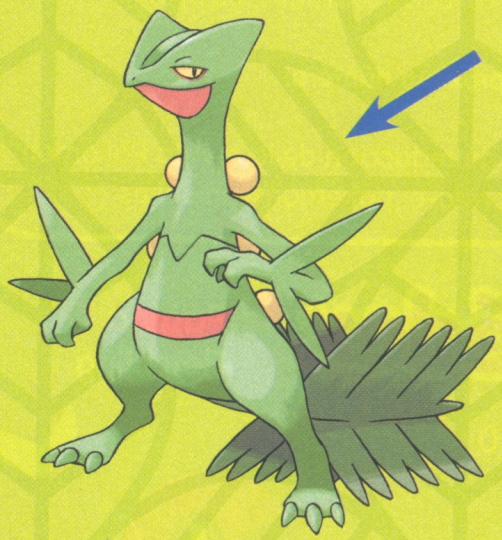
Treecko

Grovyle



Especie: Pokémon Geco Bosque
Tipo: Planta
Altura: 0,9 m
Peso: 21,6 kg
Habilidad: Espesura
Esta es la forma evolucionada de Treecko. Los músculos de sus piernas están más desarrollados y le proporcionan mayor explosividad y poder de salto.

Salta fácilmente de rama en rama; no en vano se ha ganado la reputación de ser el mejor trepador de árboles de la selva.



Sceptile

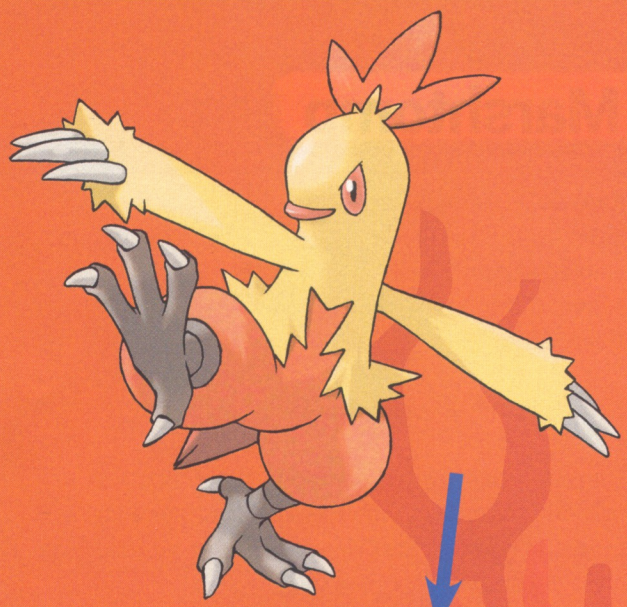
Especie: Pokémon Bosque
Tipo: Planta
Altura:1,7 m
Peso: 52.2 kg
Habilidad: Espesura
Esta es la forma evolucionada de Grovyle.
Las hojas que brotan de su cuerpo tienen un borde tan afilado que les permite cortar fácilmente los troncos de los árboles. Es tan veloz y tiene tal fuerza que no hay quien le plante cara en la jungla.

Torchic

Torchic evoluciona a Combusken y luego a Blaziken.

Evoluciona en un Pokémon con un alto Ataque y Ataque Especial.

Puede aprender movimientos de tipo Volador y no tiene puntos débiles cuando se trata de atacar en combate.



Combusken

Especie: Pokémon Ave Corral
Tipo: Fuego - - Lucha
Altura: 0,9 m
Peso: 19,5 kg
Habilidad: Mar Llamas
Esta es la forma evolucionada de Torchic.

Adquiere el tipo Lucha y, gracias a sus ponderosas caderas y patas, es capaz de pegar diez patadas por segundo. Con la fuerza y la velocidad a su merced, este Pokémon siempre está dispuesto a luchar.

Blaziken

Especie: Pokémon Llama
Tipo: Fuego - Lucha
Altura: 1,9 m
Peso: 52 kg
Habilidad: Mar Llamas
Esta es la forma evolucionada de Combusken.
Sus patas son aún más poderosas y puede saltar fácilmente un edificio de 30 pisos.

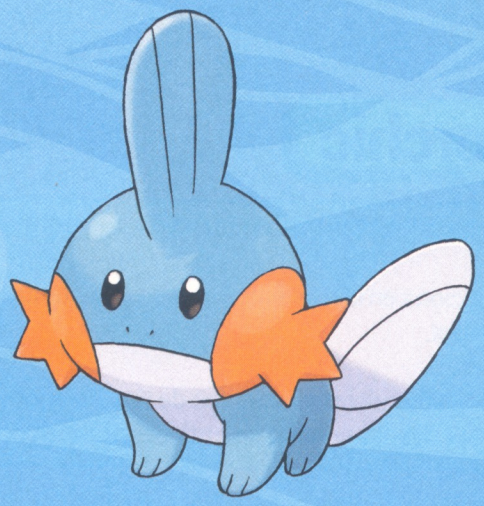
Cuando se cruza con un enemigo fuerte, sus muñecas se incendian y se prepara para luchar inmediatamente. Cuanto más fuerte es su rival, mayores son las llamas de sus muñecas.

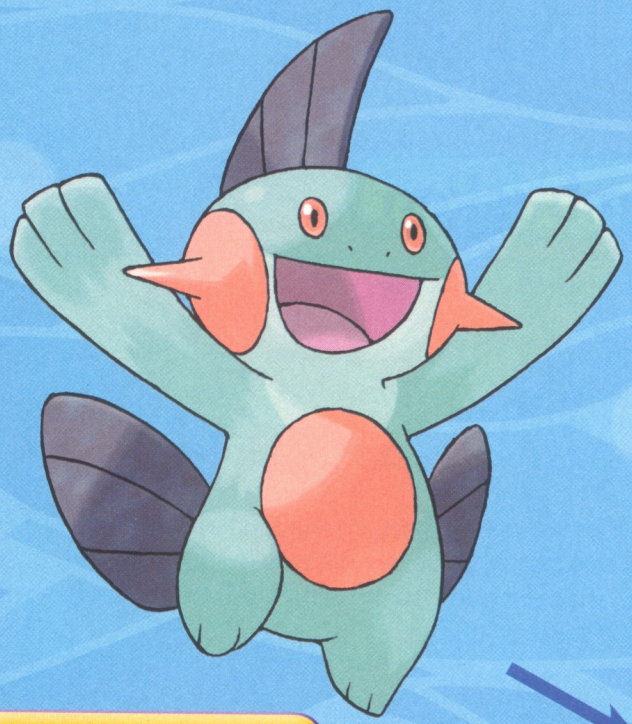
Mudkip

Mudkip evoluciona a Marshtomp y luego a Swampert.

Evoluciona en un Pokémon con un gran ataque y constitución física que le permite absorber los ataques rivales.

Al ser de tipo Agua y tipo Tierra, su única debilidad es el tipo Planta, pero su gran resistencia lo distingue del resto.





Marshtomp

Especie: Pokémon Pez Lodo
Tipo: Agua - Tierra
Habilidad: Torrente
Altura: 0,7 m
Peso: 28 kg

Esta es la forma evolucionada de Mudkip.

Gracias a que vive en pantanos, sus patas han adquirido gran fuerza. Además, es capaz de andar erguido. Al ganar el tipo Tierra, es capaz de usar ataques con lodo.

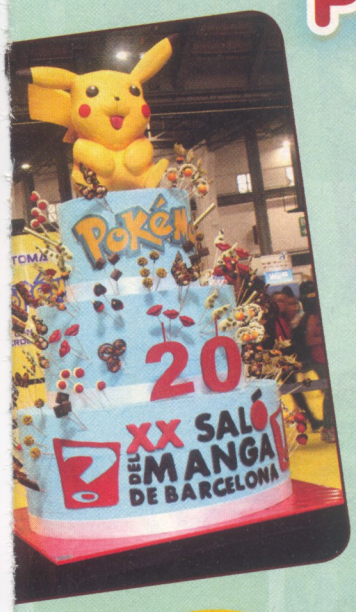
Swampert

Especie: Pokémon Pez Lodo
Tipo: Agua -Tierra
Habilidad: Torrente
Altura: 1,9 m
Peso: 102 kg

Esta es la forma evolucionada de Marshtomp.

Tiene tanta fuerza que es capaz de arrastrar barcos mientras nada. Sus extremidades delanteras son duras como rocas y es capaz de convertir en arena una piedra de un solo puñetazo.

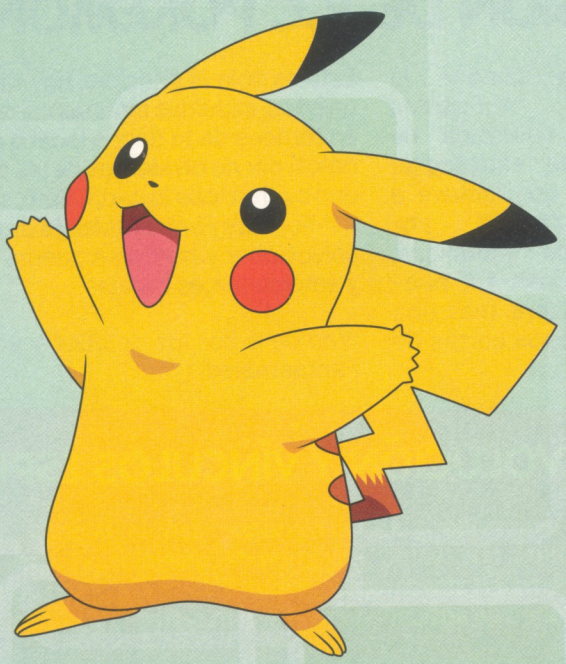
Pokémon, protagonista absoluto del XX SALÓN DEL MANGA DE BARCELONA

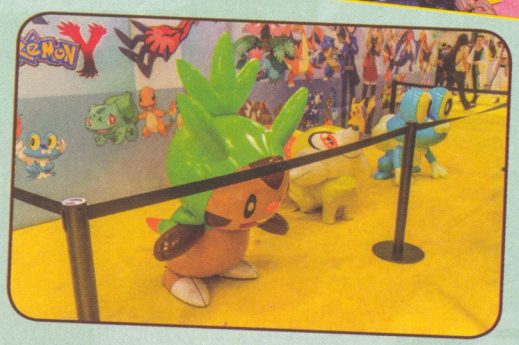


Del 30 de octubre al 2 de noviembre se celebró en Barcelona la vigésima edición del Salón del Manga de Barcelona, que este año estaba dedicado a Pokémon.

Shigeru Ohmori

Junichi Masuda





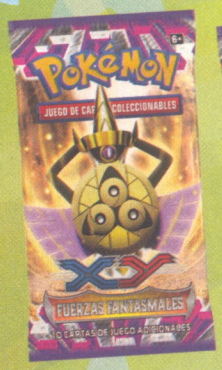
Más de 130.000 visitantes pasearon por los tres pabellones habilitados para acoger a los distintos expositores, talleres de cultura japonesa, exposiciones sobre la historia de Pokémon y concursos de karaoke y disfraces. El concurso de disfraces, dedicado también a Pokémon, este año contó con un jurado de excepción: **Junichi Masuda** y **Shigeru Ohmori**, directores de *Pokémon X* e *Y* y *Pokémon Rubí Omega* y *Zafiro Alfa* respectivamente, viajaron desde Japón para asistir como jurado al concurso de disfraces Pokémon que se celebró el sábado 1 de noviembre.

El día anterior, **Masuda** y **Ohmori** visitaron el colegio Lestonnac de Barcelona donde respondieron a las preguntas de los niños de cuarto de primaria.

Hablaron sobre los distintos Pokémon y sus valores educativos, su inspiración a la hora de crear nuevos Pokémon y en la importancia de trabajar en equipo para llevar a cabo con éxito un juego como Pokémon. También explicaron que el mensaje que quieren transmitir con Pokémon es la idea de que todo el mundo pueda vivir en paz a pesar de la diversidad de opiniones que cada uno pueda tener.

Para dar punto final a la charla, tres niños tuvieron la suerte de poder dibujar junto a Masuda y Ohmori sus Pokémon favoritos.

© 2014 Pokémon. © 1995-2014 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® y los nombres de los personajes son marcas de Nintendo.



Te presentamos en primicia la expansión XY-Fuerzas Fantasmales

DESCUBRE LAS NOVEDADES DE LA ÚLTIMA EXPANSIÓN DE JCC POKÉMON

¡Atraviesa la Puerta Espectral y conoce la espeluznante majestuosidad de *XY-Fuerzas Fantasmales*! Es una interesante colección de 119 cartas, con gran cantidad de estrategias que comentar. La gran novedad es que incluye a **Mega-Gengar-*EX*** y **Mega-Manectric-*EX***, absolutamente impresionantes cartas Metálicas, incluidas las de **Dialga-*EX*** y **Aegislash-*EX***, nuevas cartas de **Hiperequipo del Team Flare**, más una nueva carta de **Energía Especial** y nuevas cartas de **Estadio** realmente útiles.

Esto es solo el principio, hay mucho más si investigas un poco, incluidas algunas cartas que seguro que verás en torneos de tu tienda local o de la Serie de Campeonatos, por no olvidarnos de las cartas con ilustraciones que cubren toda la carta. Pero, sobre todo, la expansión *XY-Fuerzas Fantasmales* te ofrece nuevas cartas para coleccionar y nuevas maneras de construir divertidas y emocionantes barajas.

¡Vamos a por los detalles y a descubrir las Fuerzas Fantasmales!

POKÉMON MEGAEVOLUCIÓN Y VÍNCULOS ESPIRITUALES

Los Pokémon Megaevolución siguen creciendo y fortaleciéndose con la llegada de Mega-Gengar-*EX* y Mega-Manectric-*EX*. Igual de importantes que estos Pokémon Megaevolución son las cartas de Vínculo Espiritual que los acompañan y que les permiten atacar rápidamente. Si tienes la gran suerte de contar con uno de estos Pokémon Megaevolución, tus opciones de arrasar a tu rival son mayores que nunca.

GENGAR-*EX* (34/119 y 114/119) Y MEGA-GENGAR-*EX* (35/119)

Gengar-*EX* tiene el ataque Asalto Nocturno , que, por solo ✱, pone tres contadores de daño en un Pokémon de tu rival. Corredor Oscuro causa 60 de daño, envenena al rival y devuelve a Gengar-*EX* a la Banca. ¡Buena jugada!

Mega-Gengar-*EX* tiene 220 PS y el ataque Puerta Espectral, que te permite escoger uno de los ataques de un Pokémon de tu rival y usarlo como ataque de Gengar. Esta es una gran oportunidad de volver en su contra uno de los grandes ataques de un Pokémon-*EX* de tu rival. Hasta puedes escoger el ataque de un Pokémon que tu rival aún tiene en Banca. Calcular el momento oportuno es realmente importante con Mega-Gengar-*EX*, pero tiene un gran potencial.

MANECTRIC-*EX* (23/119 y 113/119) Y MEGA-MANECTRIC-*EX* (24/119)

Mega-Manectric-*EX* tiene 210 PS y el ataque Turborrayo, que ataca al rival causándole 110 puntos de daño y une dos cartas de Energía Básica de tu pila de descartes a uno de tus Pokémon en Banca. Manectric-*EX* tiene 170 PS y el ataque Rebasar, que causa 20 puntos de daño más otros 20 a un Pokémon en Banca, o Láser de Asalto, que causa 60 puntos de daño además de 60 puntos adicionales si el Pokémon Activo de tu rival tiene unido a él una carta de Herramienta Pokémon.

VÍNCULO ESPIRITUAL DE GENGAR (95/119) Y VÍNCULO ESPIRITUAL DE MANECTRIC (100/119)

Si optas por usar uno de los Pokémon Megaevolución, estas dos cartas de Herramienta Pokémon son imprescindibles en tu baraja. Anula el final de turno al finalizar la Megaevolución, así que puedes unir un Vínculo Espiritual a tu Pokémon-*EX*, evolucionarlo, y, aun así, atacar durante ese turno. Este temprano ataque causa una gran diferencia, ¡pregúntale, si no, a tu oponente!

LOS PODEROSOS POKÉMON DE TIPO METÁLICO

Además de una gran colección de Pokémon de tipo Psíquico, *XY-Fuerzas Fantasmales* cuenta con algunos de los mejores Pokémon de tipo Metálico vistos en mucho tiempo. Si alguna vez te has planteado crear una baraja temática de tipo Metálico, ¡ahora es el momento!

DIALGA-*EX* (62/119)

Dialga-*EX* tiene 180 PS y dos ataque feroces: Retroceso Cronológico, que necesita ⊛⊛⊛ para infligir 60 puntos de daño y, lo más importante, evitar que el Pokémon-*EX* rival ataque durante el siguiente turno. Su ataque más potente es Impacto Metálico Total, que causa 150 puntos de daño por ⊛⊛⊛⊛, pero también requiere que descartes dos Energías ⊛ de Dialga-*EX*. Si tienes cerca un Bronzong, te será fácil recuperar esa Energía.

BRONZONG (61/119)

El ataque Martillear es bueno, pero la habilidad Eslabón Metálico es lo que convierte a Bronzong en impresionante. Puede doblar la velocidad de carga de Energía uniendo una Energía Metálica de tu pila de descartes a un Pokémon de tu Banca en cada turno.

Esto resulta muy útil, sobre todo porque *XY-Fuerzas Fantasmales* cuenta con dos Pokémon de tipo Metálico con un alto coste para los fans de los Pokémon de este tipo: Dialga-*EX* y Aegislash-*EX*.

AEGISLASH-*EX* (65/119)

Este Pokémon-*EX* tiene la habilidad Escudo Poderoso, que hace lo que esperas que haga: evitar el daño. Específicamente, evita todo el daño de cualquier Pokémon rival que tenga unida una Energía Especial.

Además, el ataque Explosión Cortante inflige, por ⊛⊛⊛, 40 puntos de daño más 20 adicionales por cada Energía ⊛ unida a Aegislash-*EX*. Esto hace un total de 100 si las tres Energías requeridas para realizar este ataque son Metálicas. ¡Genial!

HIPEREQUIPO DEL TEAM FLARE

En *XY-Fuerzas Fantasmales* encontrarás un nuevo tipo de carta etiquetada como "Hiperequipo del Team Flare". Son cartas de Herramienta Pokémon especiales que unes a los Pokémon-*EX* de tu rival para echar a perder su estrategia. Si estas cartas se descartan por cualquier motivo, van directas a tu pila de descartes. Por supuesto, solo la puedes unir a un Pokémon que no tenga ya una Herramienta Pokémon unida. Estas cartas son totalmente diferentes a lo existente en el mundo Pokémon, ¡con todo el estilo Team Flare!"

CASCO RESONANTE (HIPEREQUIPO DEL TEAM FLARE) (97/111)

Los ataques cuestan ⊛ más al Pokémon que tenga esta carta unida. No nos importa reconocer que sentimos pena por el Pokémon que tenga esta carta unida a él, ¡porque esta Herramienta Pokémon del Team Flare resonará en su cabeza!

RED INTERFERENCIA (HIPEREQUIPO DEL TEAM FLARE) (98/111)

Que Red Interferencia vaya unida al Pokémon rival es una buena noticia. Y es que de ninguna manera querrías tenerla unida a tu Pokémon, ¡ya que los ataques de tu Pokémon harían 20 puntos de daño menos!

POKÉMON-*EX* OSCUROS Y FLORALES

En la expansión *XY-Fuerzas Fantasmales* hay 8 Pokémon-*EX*: dos Pokémon Megaevolución y seis más. Todos cuentan con un impresionante arte tanto los de tipo Oscuro como los de tipo Hada. Ya hemos hablado sobre los Pokémon-*EX* de tipo Metálico y los Megaevolución, pero hay otros dos en esta colección.

MALAMAR-*EX* (58/119 y 115/119)

Hiperhipnosis es una habilidad que deja al Pokémon Activo rival Dormido cuando unes una carta de Energía de tu mano a Malamar-*EX*. Genial, ¿eh? Y combina muy bien con el ataque MAXamar, que cuesta y te permite lanzar una moneda por cada Energía unida a Malamar-*EX*." Cada vez que salga cara, ¡añade 60 puntos de daño! ¡Es como acostar a un Pokémon y asegurarse de que tenga pesadillas!

FLORGES-*EX* (67/119 y 116/119)

Florges-*EX* solo tiene 160 PS, pero el ataque Liderazgo te permite, por , coger cualquier carta de Partidario de tu baraja (ideal para realizar combos). Jardín Florido, por , hace 20 puntos de daño por cada Pokémon y Pokémon que tengas en juego.

ESTADIOS Y ENERGÍA MISTERIO

La Energía Misterio es un supercargador para los Pokémon de tipo Psíquico, parecida a la Energía Fuerza y la Energía Herbaria de la expansión *XY-Puños Furiosos*. Refugio de Acero y Valle Dimensional son cartas de Estadio que ayudan a las barajas de tipo Metálico y de tipo Psíquico.

VALLE DIMENSIONAL (93/119)

Cada Pokémon en juego puede usar sus ataques por menos. En algunos casos, significa que tu Pokémon puede atacar sin coste alguno. En otros, podría ser que un ataque que cuesta pueda ser usado como tu primer ataque.

REFUGIO DE ACERO (105/119)

Si juegas con una baraja de tipo , esta carta hace que todos tus Pokémon sean inmunes a cualquier Condición Especial (debes saber que también se aplica a los Pokémon de tu rival). Así que nada de quedarte Paralizado, Envenenado, Dormido, Quemado ni Confundido. Parece que suena bien, ¿no?

ENERGÍA MISTERIO (112/119)

Al igual que la Energía Fuerza y la Energía Herbaria, la nueva Energía Misterio favorece a un tipo de Pokémon sobre otros. Solo los Pokémon pueden tener unida una Energía Misterio, pero eso les proporciona Energía y reduce su Coste de Retirada a . Esta última parte supone una gran diferencia en las tácticas según el estilo de juego de una baraja. Muchos de tus Pokémon tendrán un Coste de Retirada cero, flotando por el campo de lucha como fantasmas.

¿SE HA ESFUMADO COMO UN FANTASMA?

Algunas barajas del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon desaparecen rápidamente y, con cartas como Dialga-*EX*, Gengar-*EX*, Hydreigon, Goodra y otras fantásticas nuevas coleccionables, esta expansión puede esfumarse antes de que te des cuenta, en un suspiro. ¡Hazte con la expansión *XY-Fuerzas Fantasmales* de JCC Pokémon: mientras puedas!

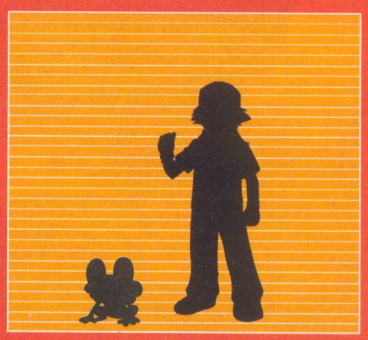
¡Para más información sobre JCC Pokémon, visita www.pokemon.es!

Pokédex Oficial

Froakie

Las burbujas de espuma que rodean su cuerpo protegen de posibles lesiones su sensible piel. Está permanentemente en estado de alerta y observa atentamente todo lo que le rodea.

Aquí tienes toda la información que necesitas saber sobre este Pokémon:



FICHA

Tipo: Agua
Altura: 0,3 m
Peso: 7,0 kg

EVOLUCIONES

Froakie

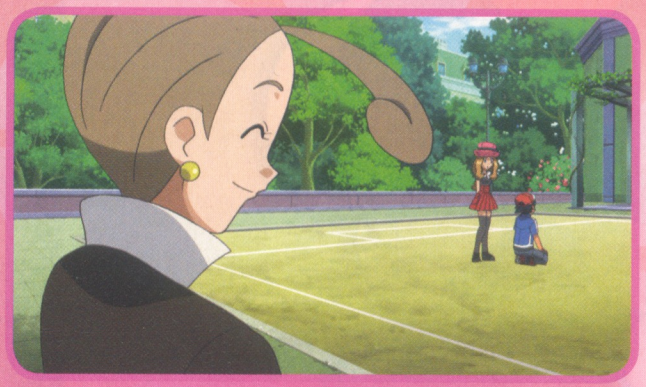
Frogadier

Greninja

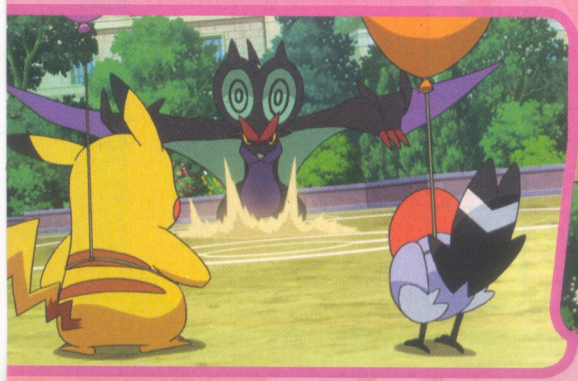
© 2014 Pokémon. © 1997 – 2014 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.

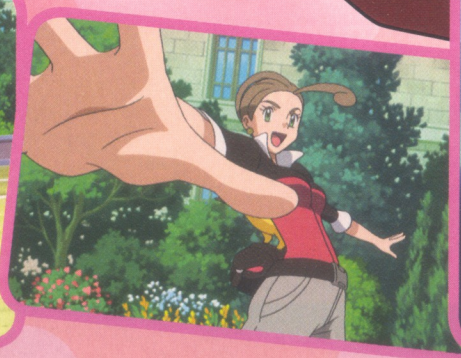
Ash ha llegado a la región de Kalos, donde nuevos desafíos le esperan. En su encuentro con Violeta, la líder del Gimnasio de Ciudad Novarte, Pikachu y Fletchling han sido vencidos por Surskit y Vivillon. Por suerte, Ash cuenta con amigos que le ayudan a preparar su revancha contra Violeta.

¡COMBATIENDO SOBRE UNA CAPA DE HIELO!

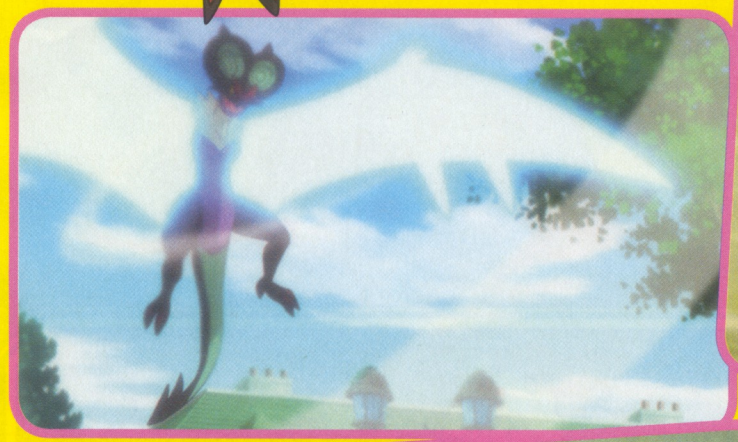


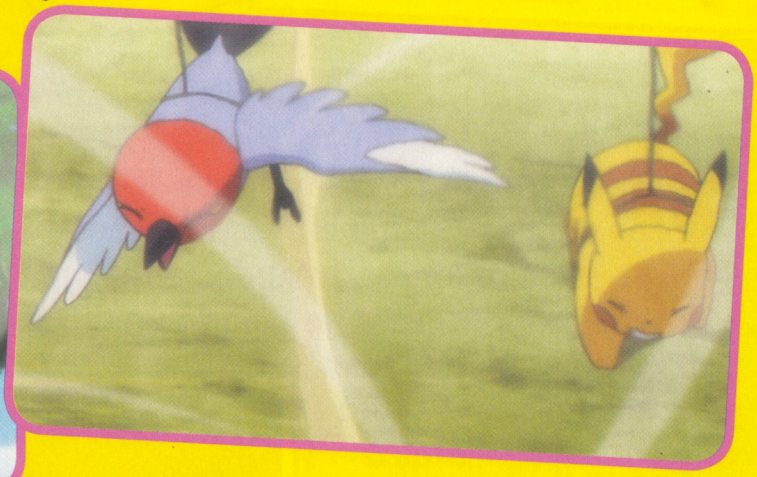
Alexia, la hermana de Violeta, se ofrece a ayudar a Ash y sus Pokémon con el entrenamiento. El principal objetivo es que Pikachu y Fletchling sean capaces de detener el Tornado de Vivillon y el Rayo Hielo y el Red Viscosa de Surskit.





Alexia ordena a Noivern usar Tornado, el mismo ataque que el Vivillon de su hermana usa. Los Pokémon de Ash intentan esquivar el ataque. Pikachu usa su cola para aferrarse al suelo y Fletchling ajusta el ángulo de las plumas de su cola para controlar la corriente de aire.

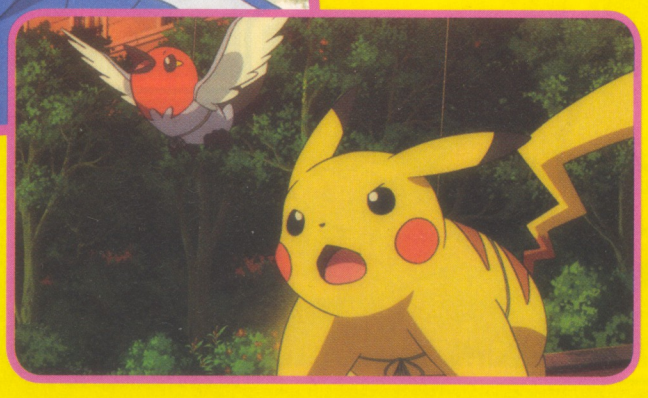




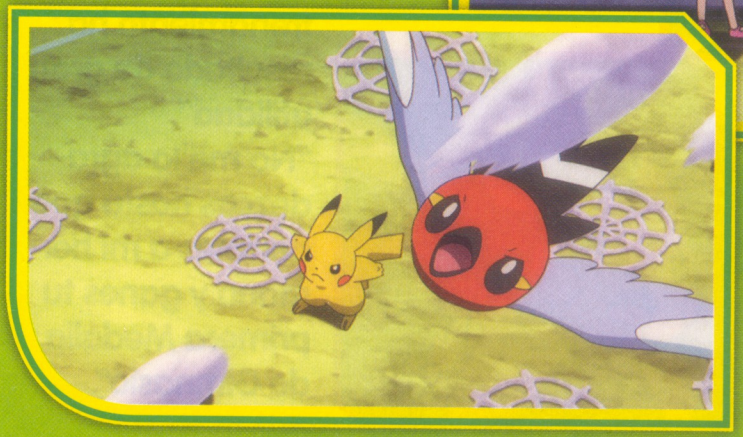
"¡Pikachu, usa Rayo! ¡Y Fletchling, Viento Cortante!", ordena Ash. Los ataques alcanzan a Noivern, pero Alexia no se rinde y ordena a Noivern que vuelva a usar Tornado.

"Gracias, por tu ayuda, Alexia. El entrenamiento ha resultado de gran utilidad".

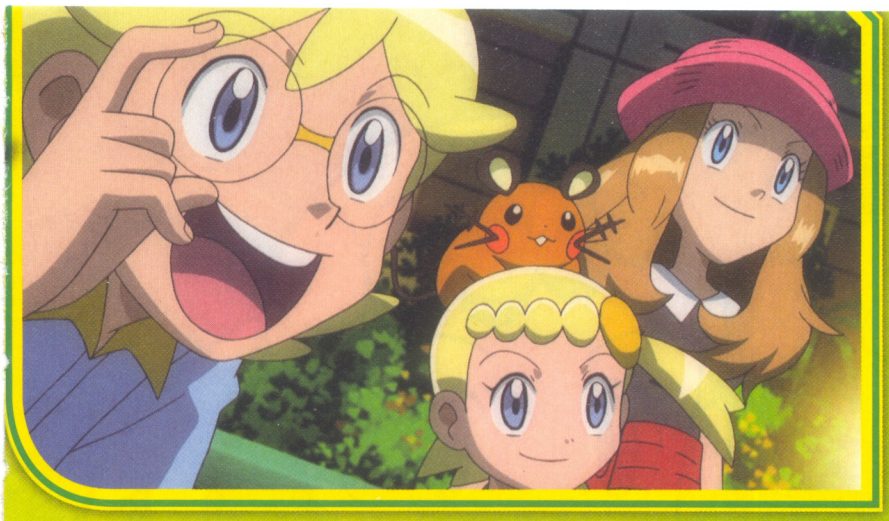
"No me lo agradezcas hasta que derrotes a mi hermana y ganes tu primera Medalla de Gimnasio".



Tras el combate con Alexia, Ash se reúne con Lem para seguir entrenando. El siguiente paso es lograr defenderse de Red Viscosa. Para ello, Lem ha creado un dispositivo llamado Red Viscosa Viscosísima que dispara unas redes similares a las del ataque de Surskit. Lem pone en marcha el aparato y empieza a lanzar redes y los dos Pokémon esquivan el ataque sin problemas.



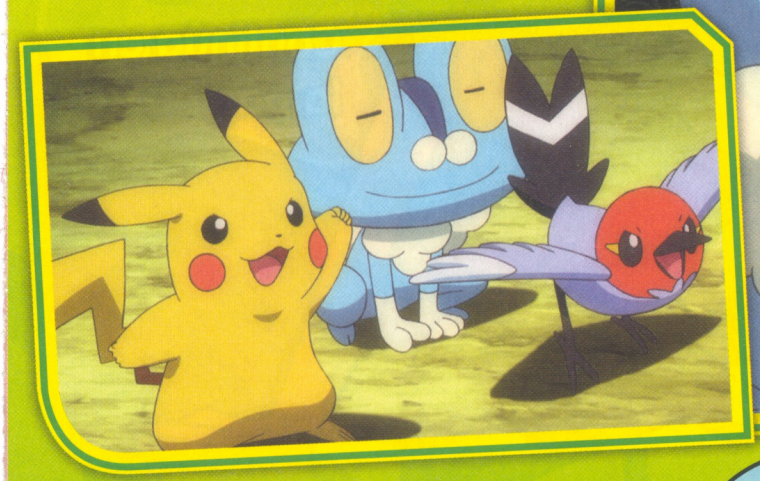
Lem quiere ir más allá y da máxima potencia a su invento. Pero el artilugio no puede aguantar tanta potencia y acaba explotando.

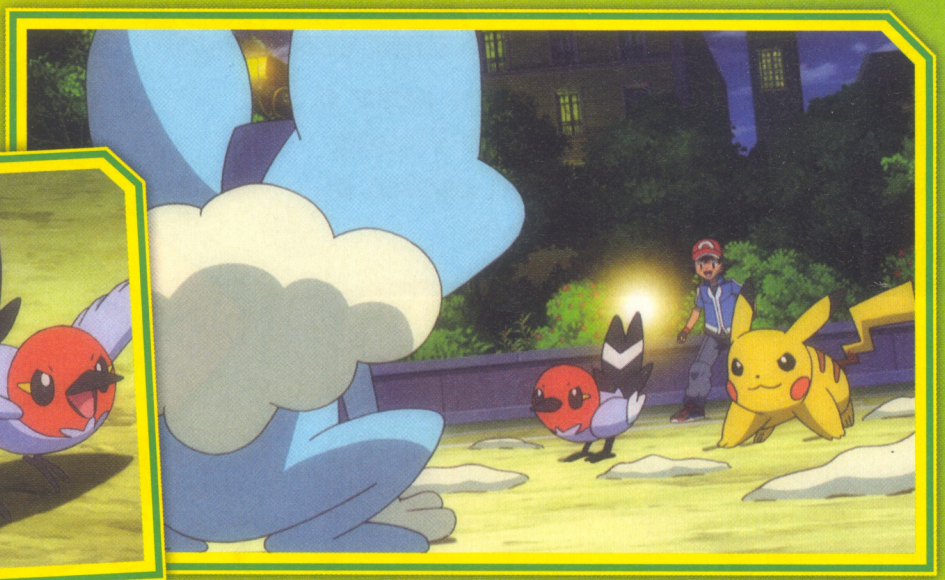


Lem está deprimido porque su invento ha fracasado, pero el entrenamiento debe continuar. Ash saca a Froakie de su Poké Ball.

"Atácanos con tus 'Frurbujas', y será como un ataque de Red Viscosa. ¡Pikachu, Fletchling, esquivadlas!"

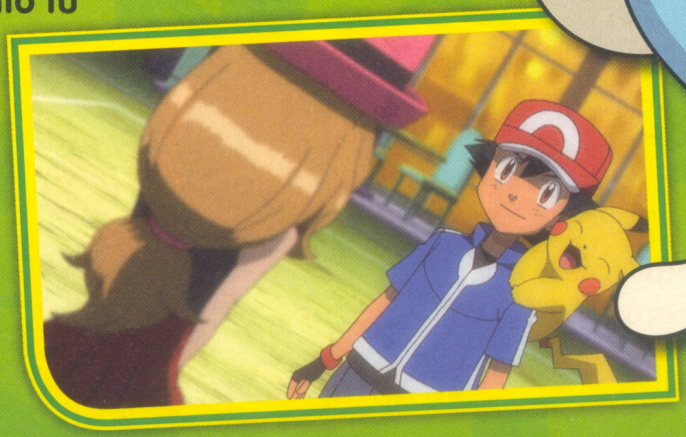
"Una forma muy inteligente de usarlas", comenta Lem.

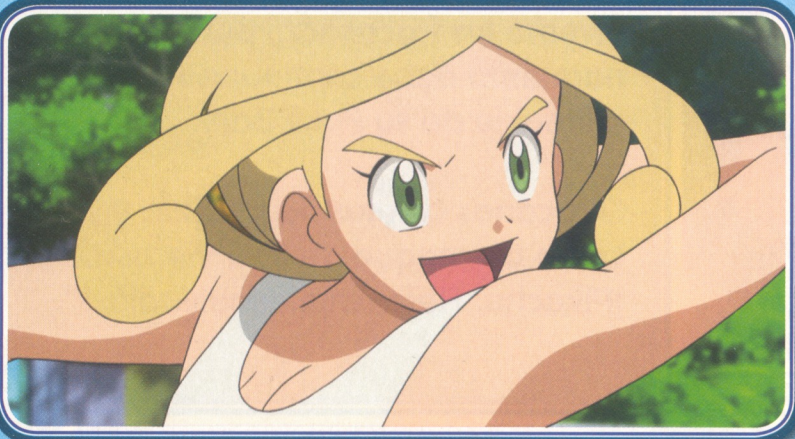




Tras varias horas entrenando, Ash decide que ya se han ejercitado lo suficiente.

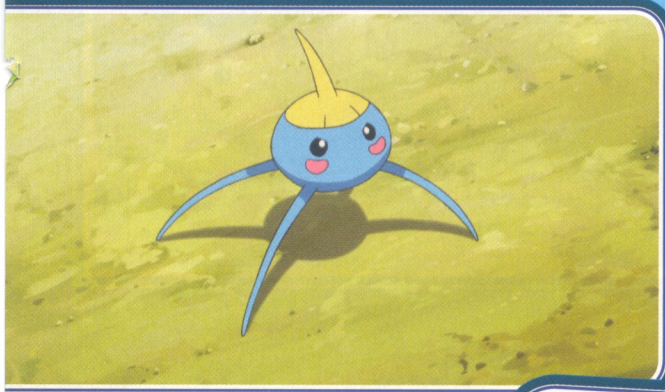
Serena ha estado observando el entrenamiento. "Se necesita mucho tiempo y esfuerzo para ganar una Medalla de Gimnasio, ¿no?", le pregunta a Ash. "Así es. Pronto tú entrenarás así. Tómate tu tiempo y sabrás lo que hay que hacer", responde Ash.





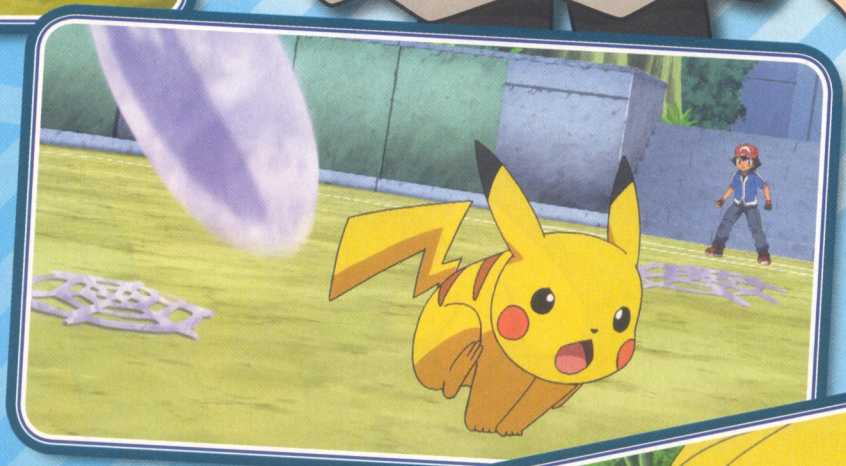
A la mañana siguiente tiene lugar el segundo combate contra Violeta. Alexia, Lem, Serena y Clem asisten al combate para animar a Ash.

Continúa en la página 20



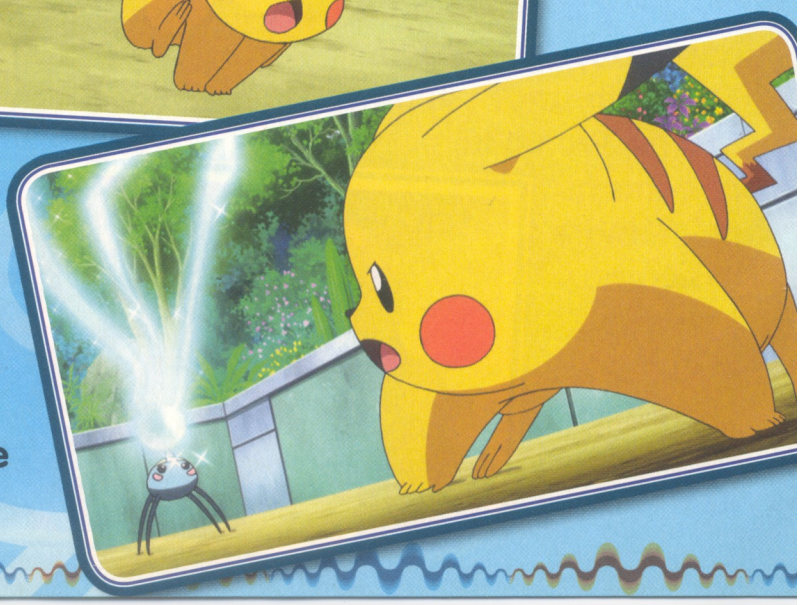
Empieza la lucha. Cada Entrenador puede usar dos Pokémon. Violeta saca a Surskit.

"Vamos a ajustar cuentas, ¿vale, Pikachu?", suelta Ash.



Pikachu pone en práctica todo lo aprendido y logra esquivar los ataques, pero Violeta no se rinde. El público está entusiasmado con el combate.

"Vamos a darle sentido a este combate. ¡Rayo Hielo para crear un bonito campo de batalla!", ordena Violeta.

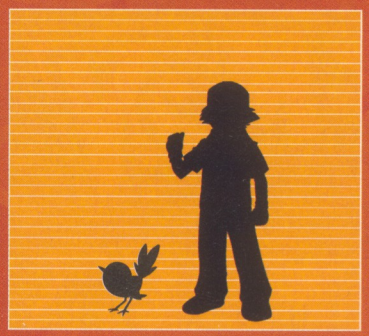


Pokédex Oficial

Fletchling

Es muy amigable y se comunica con sus amigos mediante melodiosos gorjeos. Si alguien invade su territorio lo defenderá con todas sus fuerzas.

Aquí tienes toda la información que necesitas saber sobre este Pokémon:



FICHA

Tipo: Normal – Volador
Altura: 0,3 m
Peso: 1,7 kg

EVOLUCIONES

Fletchling

Fletchinder

Talonflame

© 2014 Pokémon. © 1995 - 2014 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.

Pokémon™ Rubí Omega

Pokémon™ Zafiro Alfa

© 2014 Pokémon. © 1997 – 2014 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.

Viene de la página 16

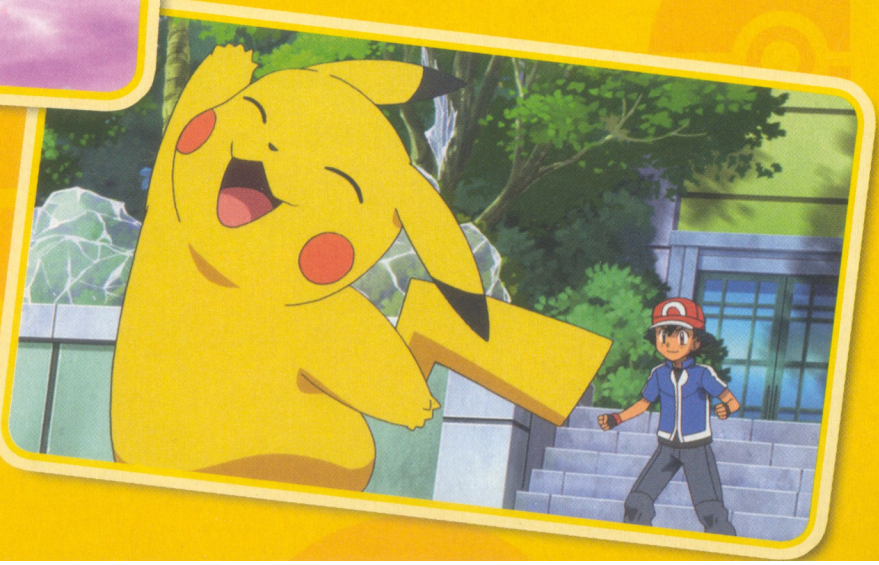
El Rayo Hielo de Surskit congela el suelo. Pikachu intenta mantenerse en pie sobre la resbaladiza superficie.

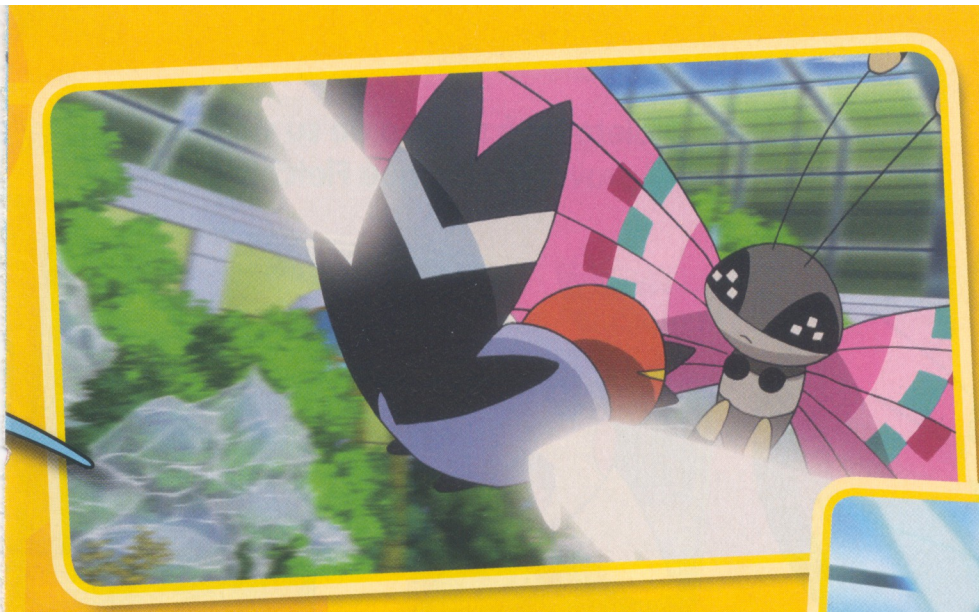
Gracias al duro entrenamiento, es capaz de mantener el equilibrio a gracias a su cola.

Violeta no se deja impresionar y ordena a Surskit atacar con Doble Rayo. Pikachu esta vez sí que logra detener el ataque y contraataca usando Rayo. El impacto da de pleno sobre Surskit, que queda fuera de combate.

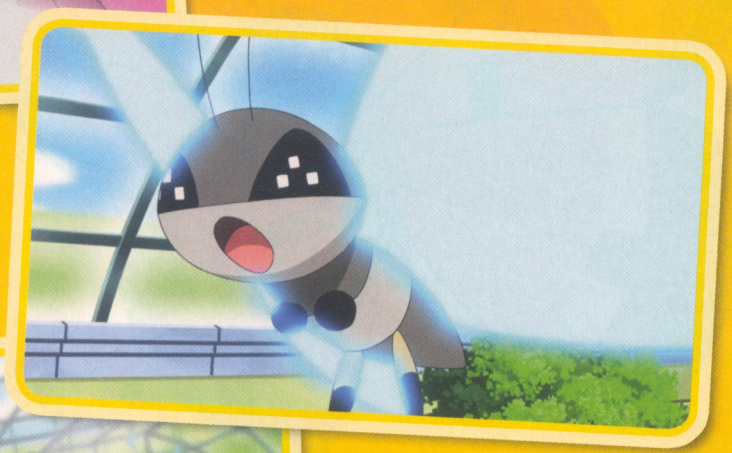
"Quién iba a decir que podría mantenerse firme con su cola", comenta Alexia.

Ash ordena regresar a Pikachu y saca a Fletchling para que tenga la oportunidad de combatir con el Vivillon de Violeta.





Fletchling ataca primero usando Ala de Acero. Vivillon se defiende usando Psíquico. A pesar de que el ataque golpea a Fletchling, este se pone en pie de nuevo y vuelve a atacar con Ala de Acero y Picotazo.



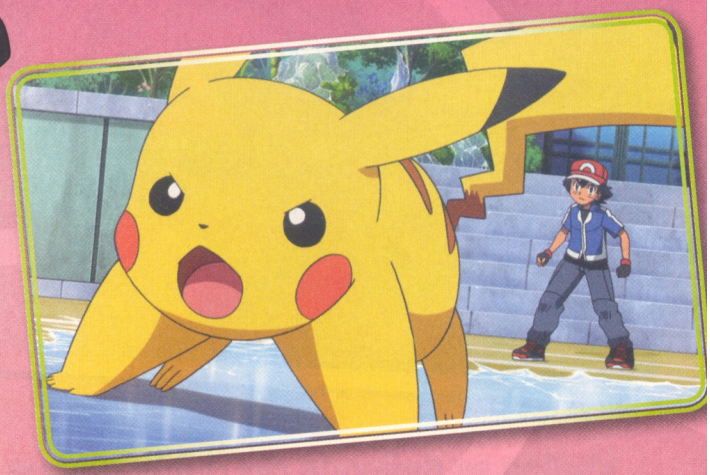
Vivillon se defiende del doble ataque usando Tornado. Ash y Fletchling ponen en práctica lo entrenado.

Ash ordena a Fletchling usar Viento Cortante.

Violeta tiene una idea y ordena a Vivillon usar Somnífero. Fletchling se queda dormido.

"No sabía que Vivillon pudiera usar Somnífero", comenta Lem, sorprendido.

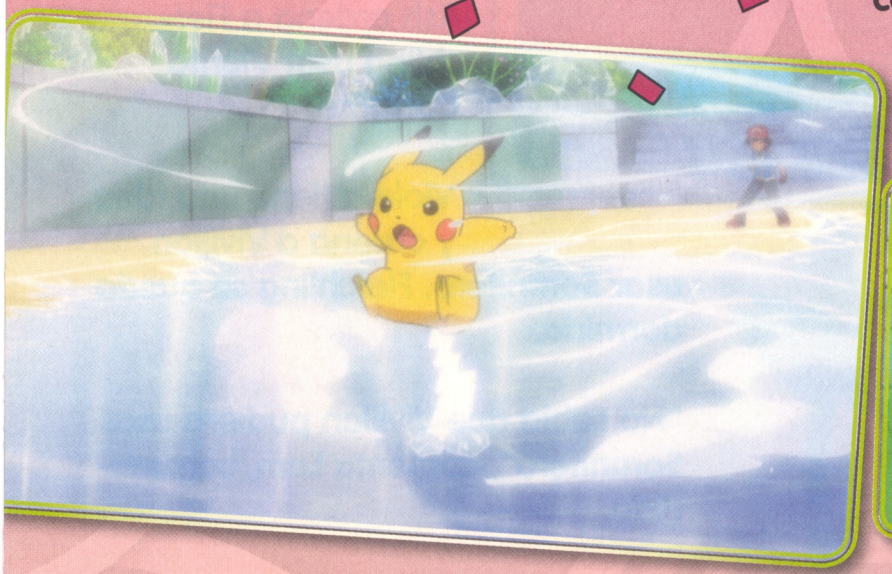
Violeta está segura de su victoria. Aprovechando que Fletchling está



dormido, Vivillon usa Rayo Solar y lo deja fuera de combate. Pikachu es la última esperanza de Ash.

Vivillon usa Tornado. Pikachu se defiende, pero aún se resiente del combate contra Surskit.

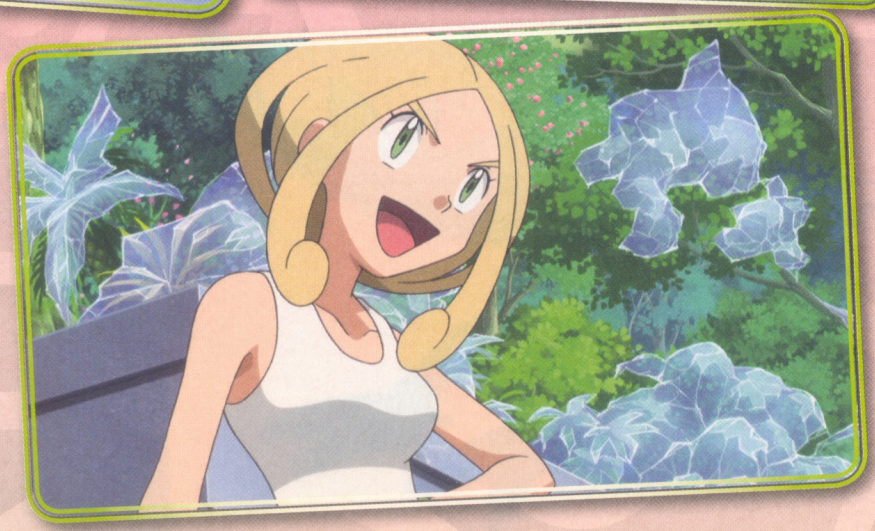
"En ese estado, Pikachu no puede vencer a mi Vivillon", avisa Violeta.

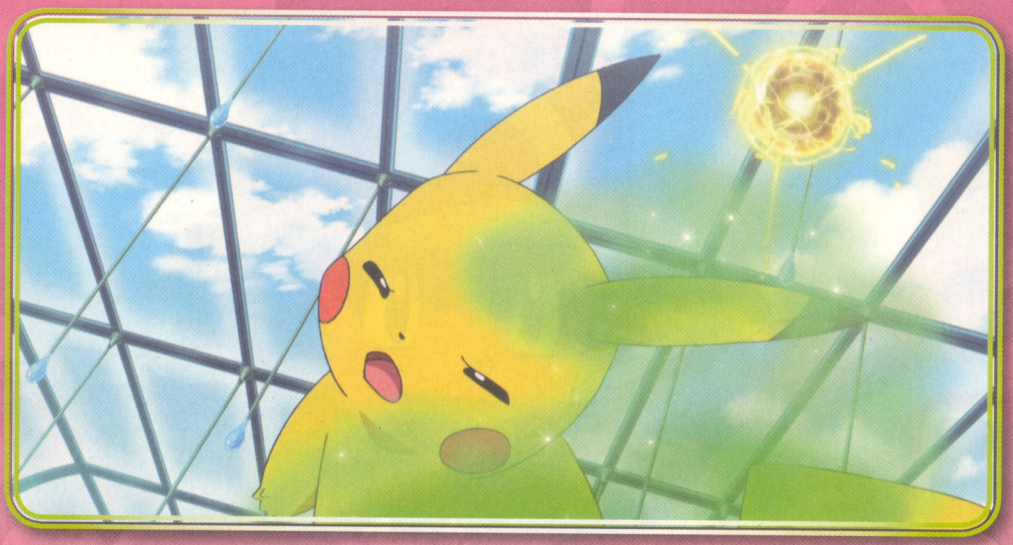


Ash no se rinde. Vivillon usa de nuevo Tornado, seguido de Somnífero. Pikachu a duras penas se aguanta en pie.

"¡Ash, Pikachu! ¡No os rindáis!", les grita Serena.

Violeta está dispuesta a finalizar el combate con Rayo Solar.

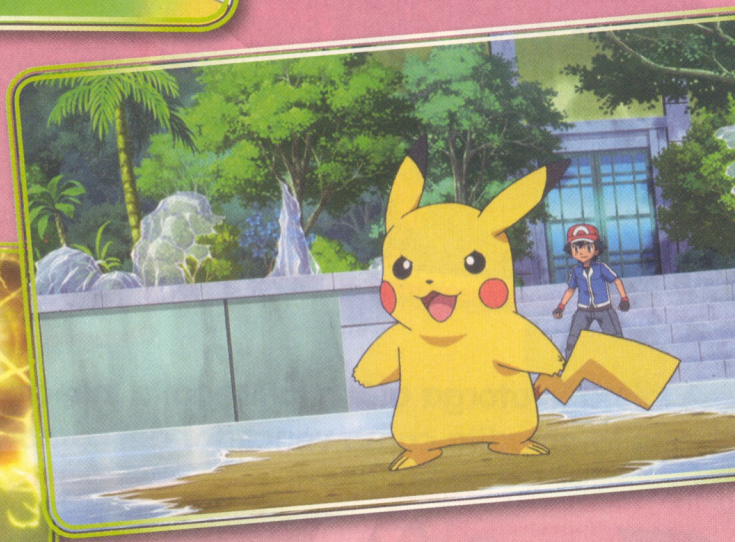


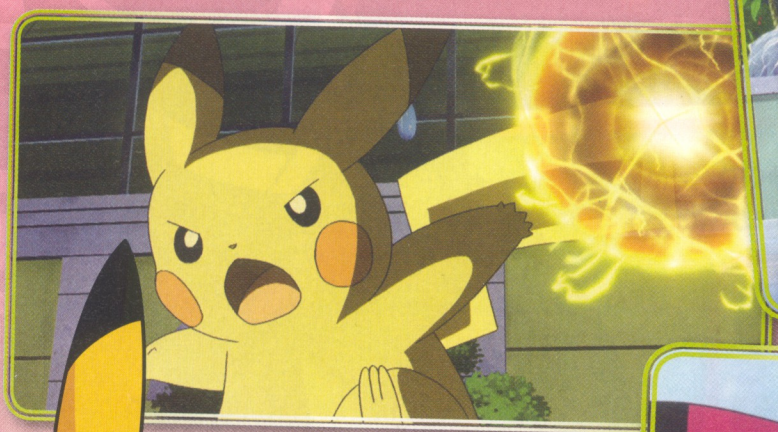


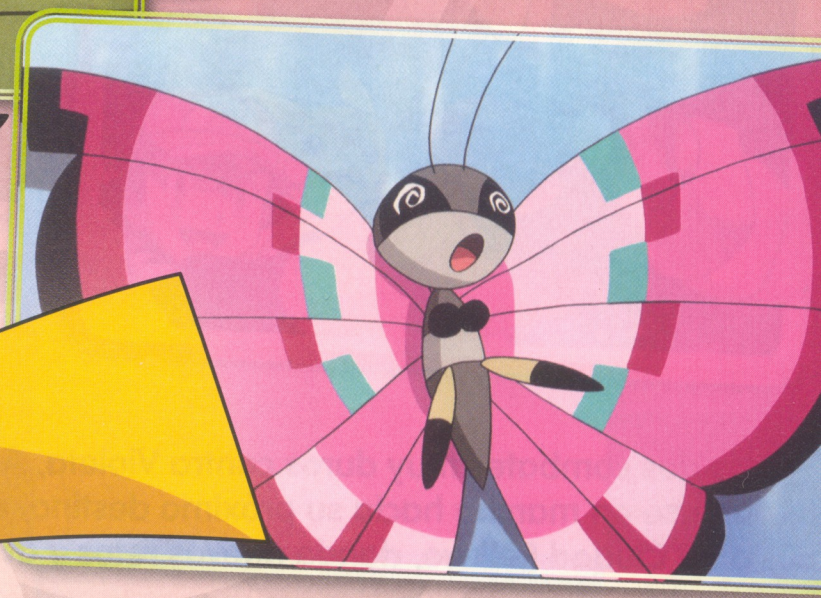
Ash se guarda un último as en la manga: "¡Pikachu, usa Bola Voltio sobre ti mismo!". ¡Ha funcionado!

"El ataque eléctrico ha neutralizado los polvos somníferos", explica Lem.

Vivillon ataca de nuevo con Rayo Solar, pero Pikachu esquiva el ataque con Bola Voltio y acaba el combate con Rayo.



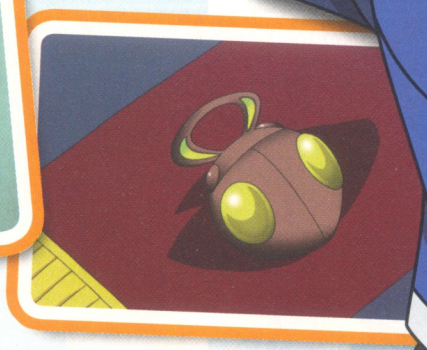




Vivillon está fuera de combate, lo que significa que Ash resulta vencedor y que, por tanto, ha ganado su primera Medalla de Gimnasio.

"Sin vuestra ayuda nunca lo habría logrado", les dice Ash a sus amigos.

La explosión del invento de Lem le dio la idea de usar Bola Voltio sobre Pikachu. "Por eso esta victoria no ha sido solo mía. Es de todos nosotros", apunta Ash.



Violeta le otorga a Ash la Medalla Insecto, que lo acredita como vencedor del combate.

Tras dos combates muy duros contra Violeta, Ash debe ponerse en marcha hacia su próximo destino, el Gimnasio de Ciudad Relieve, donde nuevos retos y aventuras le esperan.

FIN

© 2014 Pokémon. © 1995-2014 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Pokémon, Pokémon character names and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.

¡YA TENEMOS GANADORES DEL CONCURSO "DIBUJA A PIKACHU"!

En el anterior número pusimos en marcha un concurso en que os proponíamos que dibujarais a Pikachu practicando vuestra actividad favorita.

Hemos recibido un montón de cartas y nos ha costado mucho escoger solo a tres ganadores porque el nivel era altísimo. ¡Muchas gracias a todos por participar!

1.er Premio
Consola 2DS + juego Super Smash Bros

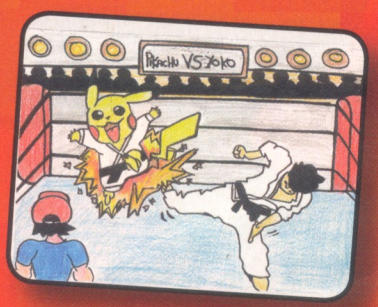
Carmen Abarca Llopis
(Almussafes, Valencia)

2.° Premio
Juego Super Smash Bros

Isamara Mochales Martín
(Madrid)

3.er Premio
Juego Super Smash Bros

José Manuel Barceló Martínez
(Los Garres, Murcia)

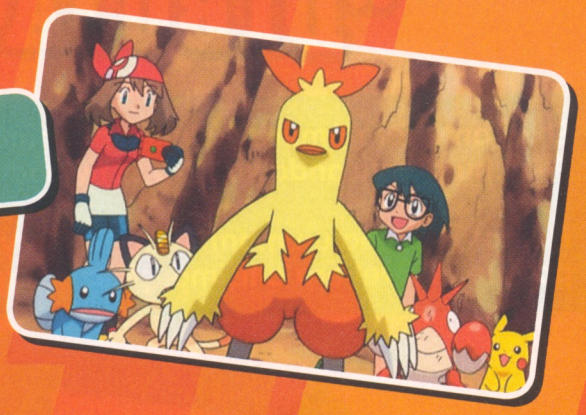


¡FELICIDADES A LOS TRES!

PARTE 7ª

¡DE CAMINO A LA LIGA HOENN!

Mientras Ash se centra en entrenar para triunfar en la Liga Hoenn, Aura entrena duramente para convertirse en la mejor Coordinadora Pokémon.



Torchic ha evolucionado a Combusken.

¡LOS RETOS DE ASH Y AURA!

Todos tienen mucho trabajo por hacer. Ash se pone en marcha para llegar a la Liga Hoenn, mientras que Aura se dirige a Ciudad Portual para participar en el Gran Festival. Ambos tienen que superar grandes retos. Ash tiene que vencer a Norman, el Líder de Gimnasio, y Aura tiene que competir

Miembros del Team Aqua y del Team Magma.

contra un misterioso coordinador enmascarado.

Mientras Ash y Aura se dirigen a Pueblo Pardal, se encuentran con Misty y viven una emocionante aventura en Reino Espejismo. El Coronel Hansen intenta secuestrar al Togepi de Misty, pero sus planes fallan gracias a un gran combate que acaba con la evolución de Togepi en Togetic.

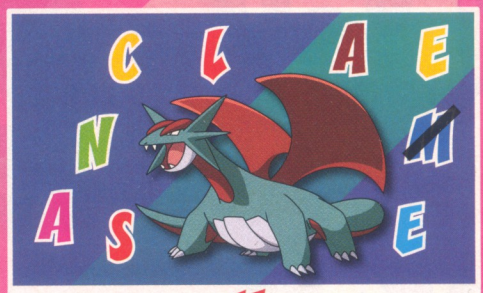
El **Treecko** de Ash evoluciona a Grovile.

Aura tiene que competir contra este Coordinador enmascarado.

PON ORDEN

Un torbellino ha desordenado el nombre de estos Pokémon. ¿Eres capaz de reordenarlos? Cada vez que uses una letra, táchala.

N _ _ _ _ _ _ _

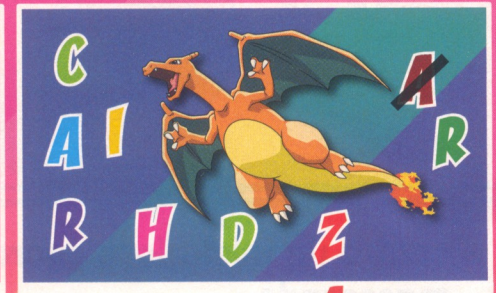


_ _ _ _ M _ _ _ _

_ M _ _ _ _

_ _ V _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ F _ _ _ _

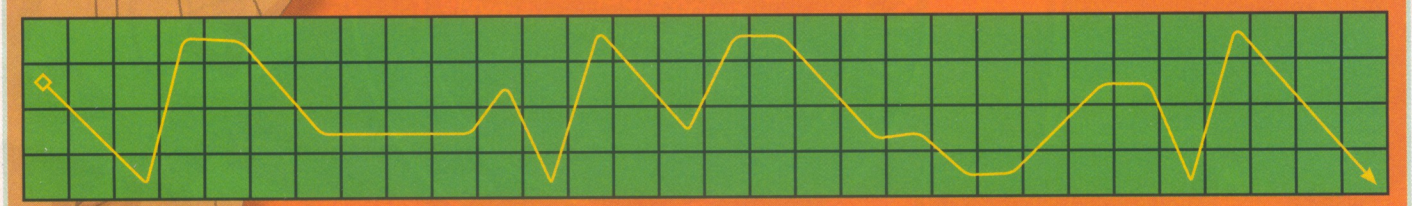


_ _ _ _ _ _ _ A _ _

LOS NUEVOS AMIGOS DE ASH

Ash ha conocido a nuevos amigos en la región de Kalos. ¿Sabes sus nombres? ¡Descúbrelos descifrando el código secreto! Una pista: en cada columna has de escoger una sola letra.

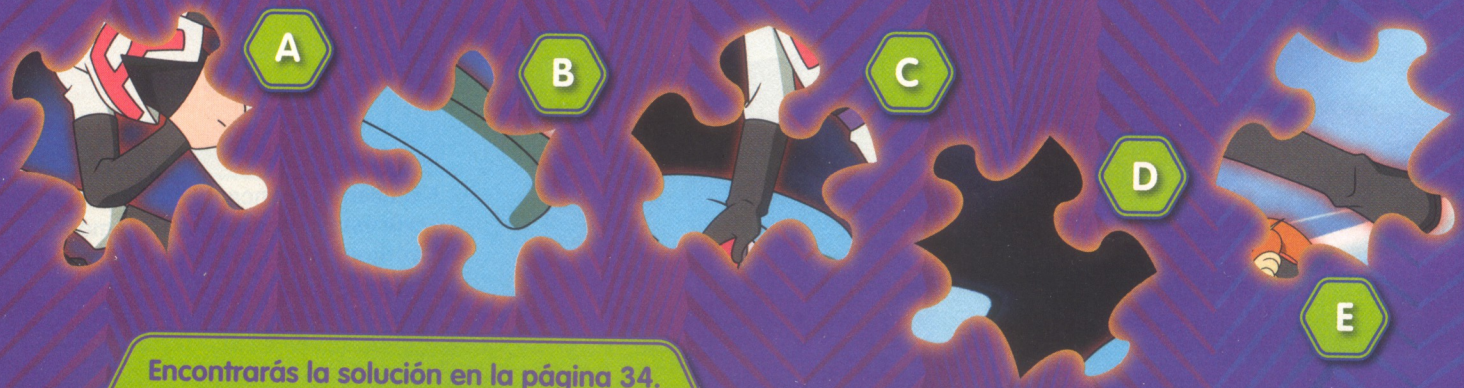
F	A	S	E	N	H	M	T	D	A	K	I	H	N	T	M	A	R	U	M	P	R	M	R	T	P	C	P	P	I
S	N	I	T	R	A	I	E	J	N	S	C	W	E	K	A	L	N	E	I	O	G	K	E	Ñ	L	D	L	E	M
G	E	C	H	F	E	L	E	M	Y	L	O	I	C	R	S	A	L	A	P	L	N	U	K	N	G	L	E	E	M
B	K	R	D	M	Y	S	R	H	G	F	U	S	H	D	O	B	M	T	K	E	Q	L	I	T	A	G	Z	Z	M



Solución:

EL PUZLE DEL TEAM ROCKET

Aquí tienes un rompecabezas. Escribe en las casillas en blanco la letra que corresponde a cada pieza.

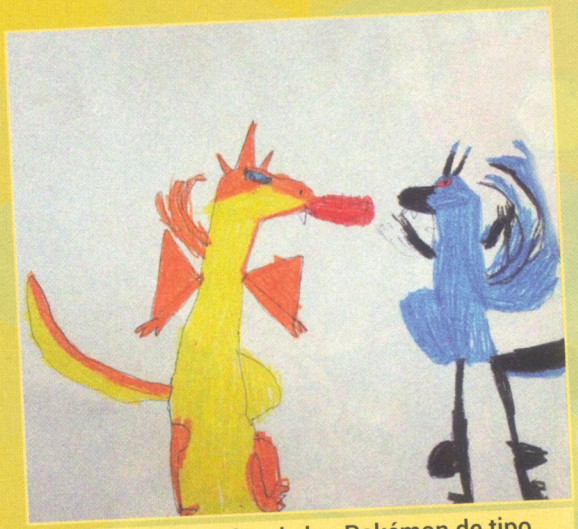


Encontrarás la solución en la página 34.

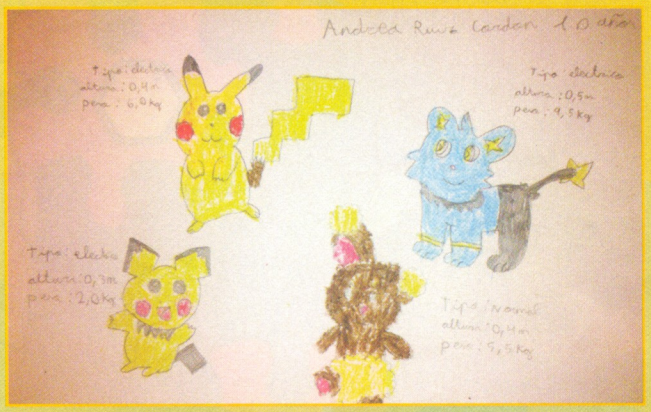
¡Escríbenos!

PANINI- REVISTA POKÉMON
C/ Vallespí, 20 17257 TORROELLA DE MONTGRÍ (Girona)
O bien al e-mail: pokemon@panini.es

Antes de nada, os queremos agradecer el gran número de cartas y correos electrónicos que hemos recibido. Por cuestiones de espacio, iremos publicando los más interesantes en los siguientes números de la revista. ¿Eres un gran fan de Pokémon? ¿En tus ratos libres te gusta dibujar a tu Pokémon favorito? **Envíanos tus dibujos o una foto tuya posando con la revista o, si lo prefieres, también nos puedes enviar tu foto al lado de tu colección Pokémon.** Las mejores las publicaremos en esta sección. Recuerda adjuntar una autorización de tus padres.



César es un gran fan de los Pokémon de tipo Fuego. ¡Su dibujo de las dos megaevoluciones de Charizard es genial! ¡Gracias por el dibujo!

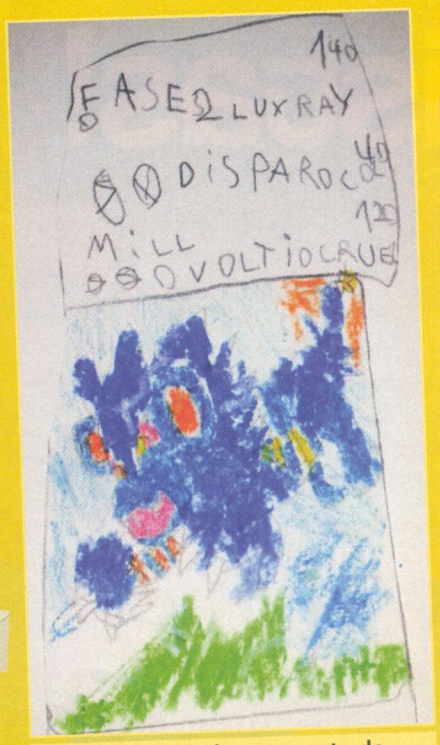


Andrea nos ha enviado este dibujo tan chulo con cuatro de sus Pokémon favoritos. ¡Un saludo!

Raúl tiene 6 años, no se pierde ni un solo número de la revista y tampoco ha querido perderse la oportunidad de aparecer en estas páginas. ¡Un saludo, Raúl!

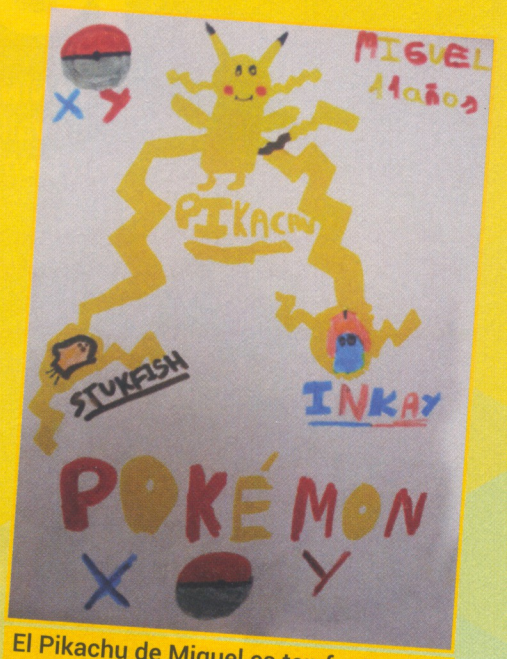
A Guillermo le encanta pintar y nos envía este dibujo de sus Pokémon favoritos. ¡Muchas gracias!

Se comunica al padre/madre/tutor que, a los efectos de los dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal de PANINI ESPAÑA, S.A calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.



Julen ha dibujado esta carta de Luxray del JCC Pokémon. ¡Te ha quedado muy bien, Julen!

Pol y Martí nos han enviado este dibujo de Leafeon, su evolución Eevee favorita. ¡Muchas gracias, chicos!



El Pikachu de Miguel es tan fuerte que con un solo Rayo es capaz de atacar a dos Pokémon a la vez. ¡Gracias por el dibujo!

Vicente nos ha enviado este dibujo tan chulo de Infernape, su Pokémon favorito. ¡Muchas gracias, Vicente!

Jordi tiene 7 años y nos envía este dibujo tan chulo de Gallade en pleno combate. ¡Saludos, Jordi!

Sergio nos ha enviado este genial dibujo de Mega Charizard X y Mega Charizard Y en pleno combate. ¡Sigue así!

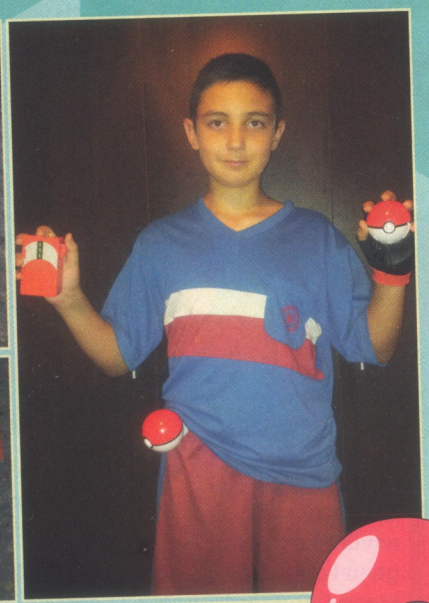
¡Coleccionistas!

PANINI- REVISTA POKÉMON
C/ Vallespí, 20 17257 TORROELLA DE MONTGRÍ (Girona)
O bien al e-mail: pokemon@panini.es

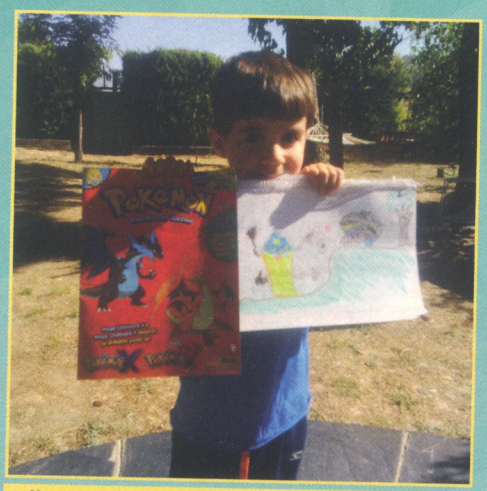
Antes de nada, os queremos agradecer el gran número de cartas y correos electrónicos que hemos recibido. Por cuestiones de espacio, iremos publicando los más interesantes en los siguientes números de la revista. ¿Eres un gran fan de Pokémon? ¿En tus ratos libres te gusta dibujar a tu Pokémon favorito? **Envíanos tus dibujos o una foto tuya posando con la revista o, si lo prefieres, también nos puedes enviar tu foto al lado de tu colección Pokémon.** Las mejores las publicaremos en esta sección. Recuerda adjuntar una autorización de tus padres.

Jaime es un coleccionista Pokémon que no se pierde ni un solo número de la revista. ¡Muchas gracias por la foto!

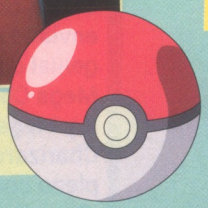
Gerard es un gran fan de la revista que guarda todo tipo de objetos Pokémon. ¡Gran colección! ¡Sigue así!



A Miguel le gusta contar con todo tipo de objetos Pokémon y su colección crece día a día. ¡Gracias por la foto. Miguel!



Kike tiene 4 años y es un gran fan Pokémon que se divierte coleccionando y dibujando a sus personajes favoritos. ¡Saludos, Kike!



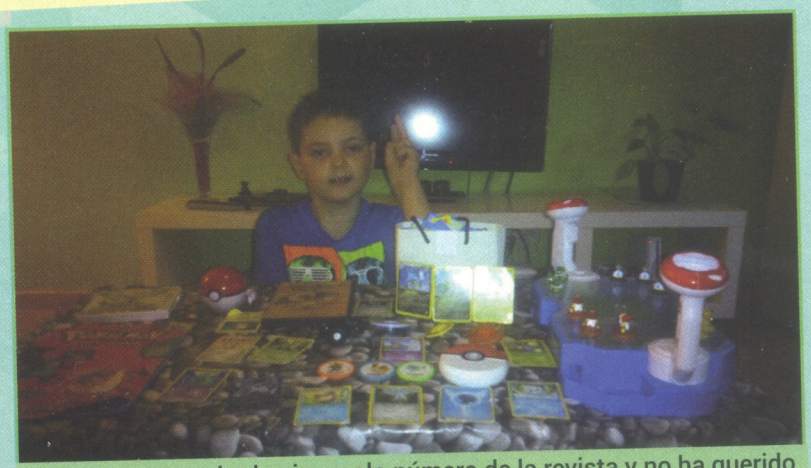
Se comunica al padre/madre/tutor que, a los efectos de los dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal de PANINI ESPAÑA, S.A calle Vallespí 20, Torroella de Montgri, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

Nacho tiene 6 años y su serie de dibujos favorita es Pokémon. Además, colecciona todos los objetos que puede. ¡Muchas gracias, Nacho!

Asier tiene un montón de cartas Pokémon y cuando juega con ellas es invencible. ¡Saludos, Asier!

David lleva años coleccionando todo tipo de objetos Pokémon. ¡Sigue así, David!

Álex tiene una colección de cartas Pokémon que no para de crecer y nos envía esta foto junto a ella. ¡Muchas gracias!



Guillermo no se pierde ni un solo número de la revista y no ha querido tampoco perder la oportunidad de enviarnos su foto con su colección Pokémon. ¡Un saludo, Guillermo!

En el próximo número

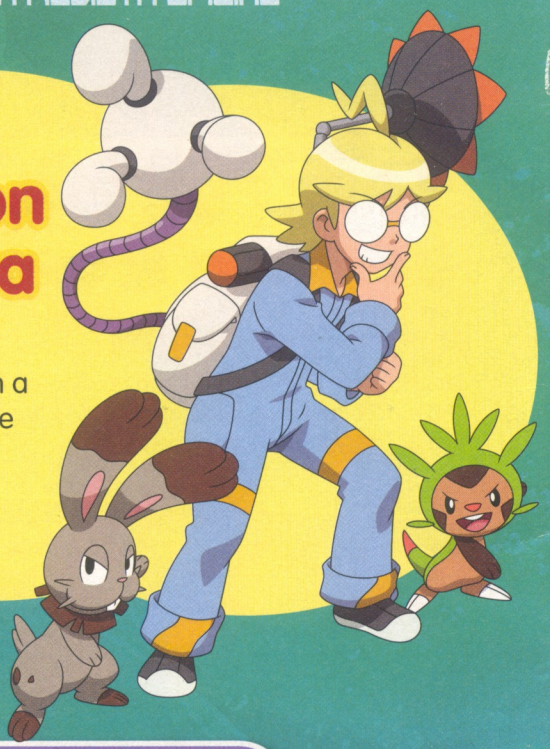
Pokémon ¡Hazte con todos!™
LA REVISTA OFICIAL

Pokédex

Las fichas de:
Chespin y **Pancham**

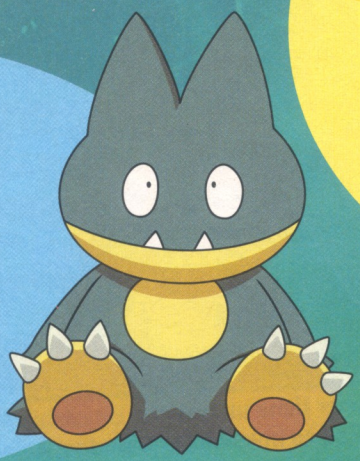
Pokémon Aventura

Nuevos retos y aventuras esperan a Ash en la región de Kalos.



El viaje de Ash

Seguimos repasando el camino de Ash para convertirse en maestro Pokémon.



Pasatiempos

Pon a prueba tu ingenio con los pasatiempos más divertidos.

Soluciones a los Pasatiempos

Página 28
PON ORDEN
NOIVERN – SALAMENCE – EMOLGA – VIVILLON – TALONFLAME – CHARIZARD

LOS NUEVOS AMIGOS DE ASH
Serena, Lem y su hermana pequeña Clem.

Página 29
EL PUZLE DEL TEAM ROCKET
D, B, C, A, E

Pokémon LA REVISTA OFICIAL

Director de Publicaciones: José Luis Córdoba
Director Editorial de Revistas: Luis Martínez
Coordinación General: Ponç Cufinyà
Coordinación Editorial: Anna Masoliver
Coordinación Administrativa: Janet Navarrete
Coordinación de Promociones: Martina Toupy
Producción: Jordi Guinart
Secretaria: Isabel Bujer y Yolanda García

Realización, Administración y Publicidad: PANINI ESPAÑA, S.A. C/Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona) Tel: 972 75 74 11 Fax: 972 75 77 11 www.paninirevistas.es / paninirevistas@panini.es
Realización: Estudio Editorial - José Óscar Plaza (www.estudioeditorial.com)
Colaboradores: Noelia Navarro
Diseño: Cecilia Martin
Gestión Publicitaria: BAMF PRODUCCIONES Edu Quindós (Tel. 93 429 59 45) publicidad@bamfproducciones.com www.bamfproducciones.com
Impresión: Rivadeneyra Torneros, 16 Polígono Industrial Los Ángeles. 28906 Getafe (Madrid)

Distribución: Logista, S.A. Polígono Industrial Polvoranca C/ Del Trigo, 19, Edificio 2. 28914 Leganés (Madrid) Tel. 91 481 98 00.

Edita: PANINI ESPAÑA, S.A.
Director General: Lluís Torrent
Director Comercial: Andreu Bussot
ISSN: 2014-6779
Depósito Legal: GI.768-2012
Edición: 06/2014

© 2014 Pokémon. © 1995-2014 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc TM, ®, y los nombres de los personajes son marcas registradas de Nintendo.

Se comunica al padre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí, 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

LAS AVENTURAS MÁS TREPIDANTES DE

BATMAN

THE BRAVE AND THE BOLD

¡Con un DVD con 4 episodios de EL INTRÉPIDO BATMAN de regalo!

¡YA A LA VENTA EN TU KISOCO!

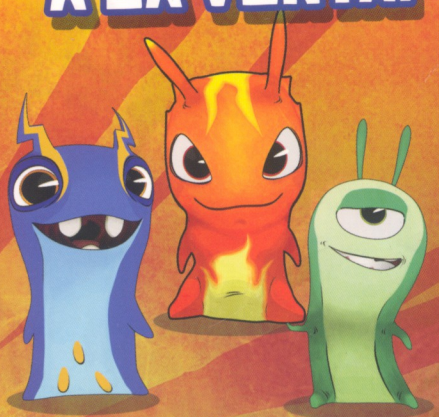
Copyright © 2014 DC Comics.
BATMAN: THE BRAVE AND THE BOLD and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.
WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s14)

DC COMICS

PANINI REVISTAS

SLUGTERRA™

¡REVISTA OFICIAL YA A LA VENTA!



¡DESCUBRE LOS SECRETOS DE SLUGTERRA!

SLUGTERRA™ is a licensed Trade-mark of Slugterrainea Productions Inc., a Nerd Corps company
© 2012, Slugterrainea Productions Inc., a Nerd Corps company
www.slugterra.com

panini revistas